

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Heloisa Batista dos Santos Modesto

**O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA A
ALFABETIZAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA APLICADA EM ALUNOS DO 1º ANO DO
1º CICLO**

JUIZ DE FORA
2018

Heloisa Batista dos Santos Modesto

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA A ALFABETIZAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA APLICADA EM ALUNOS DO 1º ANO DO 1º CICLO

Artigo apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Profº Clinger Cleir Silva Bernardes

JUIZ DE FORA
2018

Heloisa Batista dos Santos Modesto

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA A ALFABETIZAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA APLICADA EM ALUNOS DO 1º ANO DO 1º CICLO

Artigo apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Clinger Cleir Silva Bernardes
Profº. Drº. Orientador

Judilma Aline Oliveira Silva
Profª tutora

Membro da banca

Membro da banca

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA A ALFABETIZAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA APLICADA EM ALUNOS DO 1º ANO DO 1º CICLO

Heloisa Batista dos Santos Modesto - Programa de pós-graduação em educação - Universidade Federal de Juiz de Fora. Contato: helomodesto1@gmail.com

Resumo: Este artigo tem o objetivo de apresentar o conceito de gamificação, ilustrando-o com uma experiência realizada com alunos do ciclo de alfabetização, revelando um roteiro de gamificação que objetiva motivar e propiciar uma aprendizagem significativa aos alunos, contribuindo assim, para que profissionais da educação que atuam no ciclo de alfabetização possam se inspirar e criar novas possibilidades didáticas em suas práticas pedagógicas.

Palavras-chaves: gamificação, alfabetização, ensino, metodologia, didática, profissionais da educação, alunos.

INTRODUÇÃO

Na atualidade, os profissionais da educação que atuam nas salas de aula, constantemente se deparam com muitas indagações sobre o futuro do processo ensino-aprendizagem, isto porque, de acordo com Prensky (2001), nós somos "imigrantes" e os nossos alunos "nativos" digitais, ou seja, eles nasceram ou vivem em um mundo em que a linguagem digital faz parte do seu desenvolvimento e nós apenas participamos deste mundo, nos adaptamos a ele, mas, não nascemos ou nos desenvolvemos junto com ele.

Dessa forma, sabemos que houve uma mudança radical entre os alunos de hoje e os alunos do passado e, que esta mudança foi causada pelo grande avanço do uso da internet e das tecnologias digitais. E, nesse contexto, um bom profissional da educação hoje deve estar disposto a criar um ambiente de trocas com os alunos, propiciando que eles construam as suas aprendizagens, mas, além disso, é necessário saber utilizar recursos lúdicos e tecnológicos para conseguir apreender a atenção dos alunos e motivá-los para que queiram aprender cada vez mais.

Reconhecer esta necessidade de mudança na maneira de lecionar, na didática em sala de aula, já é um pensamento presente na rotina de grande parte

dos profissionais da educação atualmente. No entanto, as indagações sobre como e o que fazer; gera nestes profissionais a percepção de que estão em meio a um momento de transição para o qual necessitam se capacitar, pesquisar e aprender para ser capaz de intervir.

É nesse contexto, que o uso da gamificação da educação atua como um recurso capaz de criar um ambiente de aprendizagem motivador, significativo e prazeroso.

1. GAMIFICAÇÃO

Mas, afinal o que é a gamificação? E, como podemos utilizar este recurso na educação? Mais especificamente, como podemos utilizar a gamificação como recurso pedagógico para alfabetizar alunos do 1º ano do Ensino Fundamental?

PIMENTA E TELES (2015, P.107) apontam que:

A gamificação - termo de origem inglesa que pode ser encontrado também com as expressões *gamification*, *gamefication*, *gameficação*, *ludificação* ou *fun theory* - em linhas gerais, consiste na utilização de elementos de jogos em contextos que não são de jogos, ou seja, no uso da lógica dos games aplicada a diferentes contextos sociais. Esta definição foi proposta por Deterding, Dixon, Khaled & Nacke (2011) no artigo "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification", a saber: "we propose a definition of "gamification" as the use of game design elements in non-game contexts ."

Percebemos então que, o termo gamificação associado a educação, se refere a uma forma do professor lecionar trazendo para a sala de aula elementos dos jogos, "tais como recompensas, medalhas e níveis (entre outros) no contexto dos alunos" (PIMENTA E TELES, 2015).

Trazendo à tona este conceito, faz-se necessário também expor a importância da utilização dos jogos na trajetória da humanidade.

2. O JOGO NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE

Sabemos que o jogo faz parte da história das civilizações há anos, sendo usado muitas vezes como técnicas de distração, diversão, mas, também com objetivos mais específicos como preparação para guerras.

Na atualidade, com a evolução da tecnologia, os jovens utilizam cada vez mais este recurso para momentos de lazer e distração. Entretanto, os pesquisadores têm estudado cada vez mais os benefícios da utilização dos jogos e games na área da educação e também na área corporativa. Isto porque, os jogos desenvolvem nos alunos habilidade como: “atenção, concentração, raciocínio lógico”, entre outras (Huzinga (2000, *apud* MONTEIRO, MAGAGNIN, ARAÚJO)

Além disso, de acordo com Kishimoto (1998, *apud* MONTEIRO, MAGAGNIN, ARAÚJO, 2009), os jogos possuem duas funções na educação: “a função lúdica, uma vez que propicia a diversão e a função educativa, já que leva o aluno a ampliar seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo”.

SANTOS (2006, *apud* MONTEIRO, MAGAGNIN, ARAÚJO, 2009. s/n) também aponta os benefícios dos jogos para os alunos, destacando que o jogo:

[...] ajuda o aluno a refletir, tomar decisões, fazer descobertas, desenvolver sua criatividade, ir ao encontro do outro e renovar sua energia. Por meio do jogo aprende-se a agir, estimulando a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, ao mesmo tempo em que é proporcionado o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Os jogos podem, portanto, desenvolver as capacidades intelectuais do jogador [...]

Sabin (2004, *apud* MONTEIRO, MAGAGNIN, ARAÚJO), acrescenta que o uso de computadores para a realização de jogos eletrônicos é uma ferramenta importante para ampliar as limitações da sala de aula e contribuir para a aprendizagem dos alunos. Isto porque, os jogos eletrônicos são “prazerosos e dinâmicos, despertam a curiosidade e interesse, além de estimularem a aprendizagem cognitiva”.

Nesse contexto, através dos estudos e considerações de todos estes autores, vemos a relevância da utilização dos jogos como recurso pedagógico para os alunos na atualidade, independentemente da faixa etária. Além disso, vários autores defendem a relevância social do uso de jogos, pois eles criam uma atitude positiva nos jogadores, um sentimento de colaboração e os estimulam a fazer mudanças em um mundo virtual que deve ser transferida posteriormente para o mundo real.

Sendo assim, a gamificação possibilita o uso de elementos desses jogos, em diferentes contextos, sendo que, a sala de aula se transforma em um ambiente muito promissor para o uso da gamificação com o objetivo de motivar, estimular e trazer para os alunos uma aprendizagem significativa e prazerosa.

3. UMA EXPERIÊNCIA DE GAMIFICAÇÃO

A exposição dessa experiência de gamificação que foi vivenciada com alunos do 1º ano do 1º ciclo de uma escola pública municipal de Belo Horizonte tem o objetivo de contribuir para que profissionais da educação possam se inspirar e criar novas possibilidades didáticas em suas práticas pedagógicas, percebendo que a utilização de recursos simples da vivência infantil faz grande diferença para criar um ambiente de fantasia, mais criativo, inspirador e instigante para facilitar, motivar e assegurar a aprendizagem dos alunos.

3.1 RELATO DA EXPERIÊNCIA

Esta experiência surgiu, primeiramente, a partir dos estudos realizados no curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, que possibilitaram o conhecimento dos conceitos de gamificação, já revelados neste texto.

Através desses estudos foi possível conhecer a experiência da escola “Quest To Learn” de Nova York, que é uma escola pública que possui parceria com uma ONG chamada “Institute of Play” e com a organização “New Visions for Public Learning (“Novas Visões para a Aprendizagem Pública”, em português)” (GRAVATÁ, 2013).

Esta escola baseia o seu currículo e a aplicação de conteúdos através da utilização de jogos. O professor apresenta a ideia e, juntamente como um designer criador de jogos do “Institute of Play” e um designer da aprendizagem cria um jogo que possibilita colocar aquele conteúdo em prática.

A “Quest To Learn” utiliza jogos de papel em 70% dos seus conteúdos e apenas 30% são jogos digitais, ou seja, podemos adaptar as nossas aulas buscando propiciar aos nossos alunos esta experiência lúdica e significativa, pois, conforme a diretora da instituição Elisa Aragon “A maneira mais efetiva de ensinar é deixar os estudantes no controle da própria aprendizagem”.

Nesse contexto, a aquisição desses novos conhecimentos aflorou um grande desejo de fazer um movimento entre a teoria aprendida e a utilização desses conhecimentos colocando-os em prática na sala de aula.

Foi assim, que, de repente surgiu para os alunos da escola um mundo de fantasia, de ficção, que pode ser comparado com a criação do mundo virtual dos games.

É preciso esclarecer que esse mundo de fantasia é contextualizado com a realidade da faixa etária que vivenciou a experiência, que são crianças de 6 a 7 anos de idade, então não será exposto abaixo algo complexo, descontextualizado e altamente elaborado, mas, sim algo que se aproxima do universo infantil.

Segue abaixo o relato de como esta experiência surgiu na sala de aula:

3.1.1 “Brincalê”

No final do mês de maio, a professora entrou na sala de aula e com uma expressão que demonstrava felicidade, explicou que apareceu no correio de sua casa uma carta que estava dentro de um envelope vermelho e quando ela abriu e leu pensou que fosse brincadeira de alguém. Mas, depois ao pesquisar na internet achou um texto falando sobre aquela carta e ficou ainda mais animada.

Nesse momento, os alunos estavam apreensivos e também animados. Assim, a professora leu para eles a carta que foi enviada por uma mulher chamada “Boama”, que dizia ser uma pessoa boa que ama crianças e que gosta de vê-las sempre felizes, curiosas e animadas para aprenderem cada vez mais.

Boama explicava que havia selecionado a nossa sala para participar da maratona de jogos “Brincalê” e que por isso, iríamos ter aulas bem mais divertidas com vários jogos e brincadeiras que colaborariam para que aprendêssemos a ler e escrever.

Ao terminar de ler a carta, os alunos estavam animados mais ao mesmo tempo com dúvidas sobre a realidade dessa história. Foi nesse momento, que a professora leu o texto que havia produzido, contando que foi pesquisado na internet. Nesse texto, expunha-se que muitas turmas de várias partes do mundo receberam as cartas da Boama e, que os alunos foram contemplados com aulas cheias de jogos e brincadeiras, tornando o ambiente escolar um espaço de aprendizagem divertida e prazerosa.

Alguns alunos ainda estavam duvidando daquela situação, quando de repente apareceu na sala uma funcionária da escola com a expressão de surpresa dizendo que abriu o seu armário e encontrou um jogo escrito “entregar na sala 7”. Os alunos ficaram mais motivados e realizaram o jogo enviado por “Boama”.

No final do dia, outra funcionária da escola chegou na sala e estava com um novo envelope nas mãos, dizendo que apareceu dentro da sua mochila e estava escrito para entregar na sala 7. Todos ficaram atentos e animados, então a professora abriu e leu a carta.

Esta nova carta que foi escrita com uma moldura de morcegos e galhos secos e com uma letra feita com teias de aranha (fonte Blackwidow) não era da “Boama”, mas, sim da sua irmã vilã uma mulher chamada “Malva”, e ela explicava na carta que nos via através de um espelho mágico e que, para continuar participando da maratona de “Brincalê” nós teríamos que vencer várias missões e desafios a cada dia.

“Malva” explicou que enviaria as regras, as missões e a distribuição da pontuação necessária para que pudéssemos continuar participando da maratona “brincalê”.

3.1.2 As missões

As missões dadas por “Malva” representam os conteúdos do planejamento diário e eram entregues por funcionários e alunos de outras salas que sempre diziam que o envelope apareceu na mochila e armários. A professora pedia a estes funcionários e alunos para entregarem os envelopes e representarem a surpresa de ter o encontrado entre seus pertences.

As missões apareciam de forma enumerada, destacando todas as atividades que deveríamos desenvolver ao longo do dia.

3.1.3 As regras gerais

As regras gerais se relacionam com os combinados da sala de aula como: realizar todas as atividades com capricho, não ficar andando pela sala, prestar atenção nas explicações, não conversar com os colegas em momentos inapropriados, respeitar colegas e professores, saber ouvir, etc.

Vale ressaltar que esta escola que vivenciou a experiência se localiza em uma área de risco e que possui a particularidade de possuir 16 alunos e apenas 5 alunas.

3.1.4 A pontuação

A pontuação foi elaborada por “Malva” e não era justa, cada aluno receberia um ponto por cada missão e regras cumpridas e perderia 5 pontos por cada ação que descomprimisse uma regra ou não realizasse uma missão.

Ao longo do dia somava-se os pontos positivos e negativos e o que tivesse mais pontos renderia uma carinha triste (se a pontuação fosse negativa) e uma carinha feliz (se a pontuação fosse positiva). Foram anexadas duas tabelas no mural da sala, uma para colar as carinhas felizes conquistadas e outra para colar as carinhas tristes e era anotada a data em cada carinha recebida.

Muitas vezes a “Malva” enviava cartas comemorando as carinhas tristes que a sala recebeu e esclarecendo porque haviam recebido a pontuação negativa, para que os alunos fossem se conscientizando e tentando melhorar os seus comportamentos.

Ao final do dia, o recebimento da carinha feliz era muito comemorada porque ganhávamos mais um jogo da “Boama” e podíamos nos divertir aprendendo.

3.1.5 A parceria com a família

Durante o desenvolvimento das aulas com gamificação, ocorreu uma reunião de pais e a professora explicou como estava sendo desenvolvido este trabalho, deixando-os cientes da criação deste mundo de fantasia.

Além disso, solicitou que alguns pais de alunos que apresentavam problemas disciplinares maiores levasse cartas da “Malva” para casa e as fizessem aparecer em locais que os filhos pudessem encontrar. Estas cartas faziam recomendações individuais os alertando para o comportamento e a perda de pontos na sala de aula.

Além disso, alguns alunos receberam cartas individuais na sala de aula os alertando para a realização de deveres e trabalhos enviados para casa.

3.1.6 Os resultados da gamificação e os jogos pedagógicos de alfabetização

O trabalho com gamificação foi desenvolvido durante o final do mês de maio e todo o mês de junho de 2018 e os resultados alcançados foram significativos, com os alunos mais motivados, colaborativos uns com os outros no intuito de que não

perdêssemos pontos. A animação que demonstraram foi tão contagiante que se optou por continuar a gamificação por um tempo mais prolongado.

Além disso, esta motivação contribuiu para que alunos que apresentavam dificuldades na alfabetização, como reconhecimento de letras e associação dos grafemas aos fonemas pudessem melhorar cada vez mais a sua aprendizagem através dos jogos de alfabetização enviados por “Boama”.

Estes jogos foram confeccionados pela professora e são jogos simples encontrados em ambientes virtuais e que podem ser impressos como: bingo de letras, sílabas e números, jogo da memória das sílabas, jogo dos sons iniciais, jogo de montar palavras e frases, brincadeiras da força, soletrando, cálculos mentais, etc.

Durante a realização dos jogos e brincadeiras e do envio das cartas foi realizado um ensaio fotográfico para registrar as expressões dos alunos e alunas, e os sentimentos que apresentaram ao participar dessa maratona de jogos “Brincalê”. As fotografias demonstram a alegria, motivação e prazer que eles sentiram naqueles momentos, evidenciando a relevância que esta experiência com gamificação trouxe para a sala de aula.

4.A IMPORTÂNCIA DO FAZ DE CONTA PARA A CRIANÇA

Após a exposição dessa experiência com gamificação que ressalta a fantasia do universo infantil, se faz necessário destacar a importância do faz de conta para as crianças.

De acordo com Souza (2012), é através do faz de conta e “das brincadeiras, que as crianças aprendem de maneira muito mais prazerosa e alegre, desenvolvem suas habilidades, expressam suas emoções, resolvem seus conflitos, etc”. No entanto, as escolas e os profissionais da educação “devem garantir tempo e espaço para que as brincadeiras aconteçam significativamente como forma de dar continuidade aos processos de aprendizagem”.

Coelho e Pedrosa (2000, *apud* SOUZA, 2012) afirmam que por meio do faz de conta:

[...] as crianças estabelecem, criam e recriam, significados de situações já vivenciadas no seu dia a dia, a criança brinca assumindo os papéis de personagens que são familiares, que já fazem parte da realidade que a

criança conhece, expressando assim, seus medos, anseios e suas satisfações.

Oliveira (2002, *apud* SOUZA, 2012), acrescenta a importância de se criar um ambiente na sala de aula considerando a criança em primeiro lugar, organizando o espaço e permitindo que ela explore os recursos expostos para que ela possa “agir significativamente e desenvolver-se”.

É nesse contexto que a utilização dos elementos dos games na sala de aula objetivou criar esse ambiente propício para a aprendizagem e também para que os alunos pudessem se sentir mais autônomos em suas decisões, sabendo que elas trariam recompensas ou consequências e com isto, se tornarem cada vez mais protagonistas e colaborativos em sala de aula.

5. A GAMIFICAÇÃO COMO POSSIBILIDADE DIDÁTICA E METODOLÓGICA

Conforme já dissemos anteriormente, o aluno atual necessita de novas abordagens didáticas e metodológicas. Sobre este tema, Bastos (2017) coloca que:

Há, algum tempo, a didática era interpretada como disciplina metodológica de ensino que tinha como missão “ensinar”. Existia, inclusive, manuais ou receitas prontas que orientavam os professores a se portarem em sala de aula. Porém a verdadeira função da didática vai além dessas premissas, isso porque a visão humana e de mundo modifica-se à proporção que surge a necessidade.

Dessa forma, Bastos (2017) acrescenta que, “o conhecimento didático deixou sua estagnação e partiu em busca das melhores estratégias de ensinar e das mais acessíveis formas de aprender”. E, é nesse contexto, que a gamificação se transforma em uma possibilidade didática e metodológica que é acessível a estes novos alunos e, por isso, pode ser utilizada por profissionais da educação, visando um ensino mais contextualizado com a atualidade.

Bastos (2017), traz ainda que “a didática é a ciência imprescindível que preocupa-se de usar adequadamente suas estratégias de ensino, visando estimular nos alunos a fomentação do aprender”, ou seja, os profissionais da educação devem se atentar para oportunizar aos alunos a construção de aprendizagens contextualizadas que resulte na potencialização das suas aprendizagens.

No entanto, Fardo (2013) traz considerações sobre a distância da escola atual com a linguagem das crianças e jovens, ressaltando que a cultura digital ocorreu em uma velocidade tão intensa, “caindo nas graças de uma nova geração muito antes de ser incorporada pela geração que pensa os modelos educacionais”. E, nesse sentido surgem várias ideias sobre como “anular essa defasagem temporal entre a escola e a vida perpassada pela cultura digital, incorporando nela a linguagem que os seus alunos falam”. Mas, esta mudança não é simples, pois, a escola precisará rever o seu papel de detentora do saber, já que estes saberes “estão disponíveis ao alcance de alguns cliques em um motor de buscas na internet”, e a escola deve passar a ter um papel de orientadora, colaborando para a formação de senso crítico das crianças e jovens frente a este universo de informações.

“Desse modo, a escola não se apresentaria mais como uma ilha separada da sociedade, mas incorporaria em suas práticas aquelas advindas dos próprios alunos” (FARDO, 2013).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A finalidade da produção desse texto foi compartilhar com profissionais da educação conhecimentos sobre o conceito de gamificação, trazendo considerações de diferentes autores sobre o tema e destacando os debates sobre a necessidade de incorporar a linguagem digital no meio escolar, associando esta teoria com a prática de uma experiência de gamificação na sala de aula.

Este movimento realizado no texto teve o objetivo de contribuir para que profissionais da educação obtivessem conhecimentos mais amplos sobre o tema que é muito atual e relevante para a educação.

A realização dos estudos e a prática da gamificação na sala de aula ampliaram de forma significativa os saberes e os olhares sobre o fazer pedagógico, abrindo novas possibilidades que foram de encontro com os desejos dos alunos, que expressaram de forma muito positiva com atitudes mais colaborativas, visando o benefício de todos.

Além disso, aspectos como: a concentração, a atenção e o bom comportamento das crianças apresentaram grande melhora. E, finalmente, a alegria, a motivação e o prazer de estar naquele espaço, que ao mesmo tempo era de

diversão e de aprendizagem foi o que revelou a relevância dessa experiência e o propósito de prolongá-la por um período maior.

REFERÊNCIAS

BASTOS, Manoel de Jesus. **A Importância da Didática na Formação Docente**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 02, Vol. 14. pp 64-70 Janeiro de 2017. ISSN: 2448-0959

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013. 104 f. 30 cm.

GRAVATÁ, André. **Aprender com jogos na Quest to Learn**. Volta ao mundo em 13 escolas. [et al]. São Paulo: Fundação Telefônica: A. G. 2013. P.100-115.

MONTEIRO, T.V.B.; MAGAGNIN, C.D.M.; ARAÚJO, C.H.S. **A importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno**. In: Anais do Simpósio de Estudos e Pesquisas da Faculdade de Educação. Universidade Federal de Goiás (UFG). Goiânia – GO, 2009, pp. s/n.

PIMENTA, Fabricia; TELES, L. **Gamificação e colaboração como fatores motivadores da aprendizagem**. In: Létti, Mariana; Santos, Gilberto Lacerda. (Org.). **Gamificação como estratégia educativa**. 1ª ed. Brasília: Link Comunicação e Design, 2015, v. , p. 107-125.

PRENSKY, Marc. Disponível em <http://www.marcprensky.com/writing> Acesso em 01 ago. 2011 (texto publicado na sua primeira versão em 2001).

ROMERO, Margarida. **Aprendizagem pelo jogo: da gamificação da aprendizagem aos jogos sérios**. In: Létti, Mariana; Santos, Gilberto Lacerda. (Org.). **Gamificação como estratégia educativa**. 1ª ed. Brasília: Link Comunicação e Design, 2015, v. , p. 63-75.

SOUZA, Kadya da Silva. **O faz de conta na educação infantil**. Trabalho de conclusão de curso de Pedagogia da Faculdade de São Luis de França. Aracajú-Sergipe. 2012.

